REVISTA PLAY REPLAY

www.playreplay.com.br

Quando se fala em videogames, logo se associa a ideia de diversão, interatividade e até competitividade. Mas os jogos não se limitam a isso, e alguns deles não só marcam para a sempre a história como tornam-se verdadeiras lendas.

Criada por Shigeru Miyamoto e lançada em 1986 pela Nintendo, a primeira aventura do herói Link em busca da salvação de de Hyrule e da Princesa Zelda logo se tornou um grande sucesso. **The Legend of Zelda** inovou ao apresentar um mundo aberto imenso e cheio de aventuras.

Com a ótima recepção do jogo, logo vieram as sequências. E cada uma delas era literalmente uma nova lenda: ainda que vários elementos fossem recorrentes, na maioria das vezes eles eram apenas novas versões de velhos conhecidos.

E que maneira melhor de se lançar uma nova série de revistas especiais do que falando sobre **The Legend of Zelda**? Além de ser uma das mais populares da Nintendo, a franquia é uma das favoritas de boa parte dos gamers.

Nesta edição, vamos sobre a importância de Zelda para a Big N e para o mercado de videogames, além de relembrar a trajetória de Link nos portáteis, o sucesso de Majora's Mask no Nintendo 64 e o fiasco dos infames jogos da série para o controverso CD-i.

Esperamos profundamente que você curta a leitura! E lembre-se: é perigoso ir sozinho! Então pegue esta revista e leia com carinho, pois ela foi feita pensando em você!

RODRIGO ESTEVAM
EDITOR-CHEFE

REVISTA PLAYREPLAY
EDIÇÃO ESPECIAL #1
THE LEGEND OF ZELDA

EDITOR-CHEFE
RODRIGO ESTEVAM

REVISÃO
PAULA TRAVANCAS

DIAGRAMAÇÃO
EIDY TASAKA

REDAÇÃO
GABRIEL TOSCHI
GABRIEL VLATKOVIC
ITALO CHIANCA
LUCIANA ANSELMO
THOMAS SCHULZE

05 | MAIS QUE UMA LENDA
O surgimento da série e a importância dela para a Nintendo e para o mercado de games.

12 | NA PALMA DA MÃO: A TRAJETÓRIA DE ZELDA NOS PORTÁTEIS
Comentamos todas as incursões de Link e sua turma nos portáteis da Nintendo.

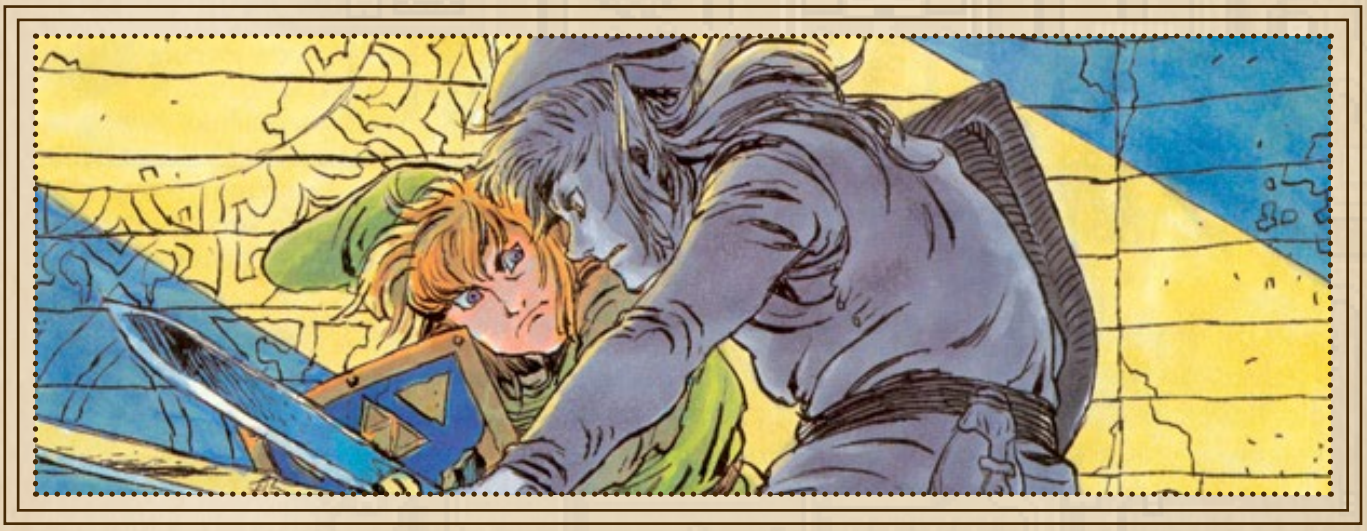
22 | RETRÔ: THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK
Relembre conosco a segunda aventura de Link no Nintendo 64.

29 | ZELDA CD-I: OS MELHORES PIORES JOGOS DA SÉRIE
Contestados e esquecidos, não podíamos deixar de fora os games mais polêmicos da franquia.

36 | TOP 5 ½ EDIÇÕES COMEMORATIVAS DE CONSOLES DE ZELDA
Sonho de consumo de 10 entre 10 jogadores, listamos as 5 melhores versões temáticas de Zelda dos consoles Nintendo.

ONLINE | ANÁLISE: THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D (3DS)
Não deixe de conferir a nossa análise da versão remake deste clássico.

AUTOR: **KATSUYA TERADA**



POR LUCIANA ANSELMO

MAIS QUE UMA LENDA

X

O surgimento da série Zelda e a importância dela para a Nintendo e para o mercado de games

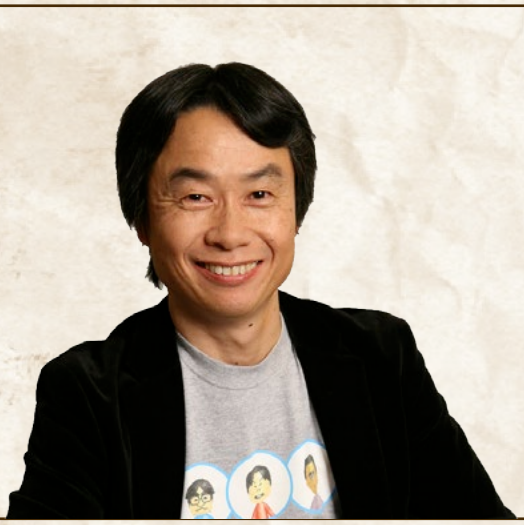
O tempo. Talvez o elemento mais importante desta série que literalmente se tornou uma lenda na indústria dos games. No decorrer do tempo, enfrentamos tantos inimigos, no ar, na terra e no mar, salvamos e fomos salvos por tantas criaturas, ouvimos tantas melodias que até hoje nos emocionam e vivemos tantas histórias diferentes que fica até difícil acreditar que tudo isso aconteceu em uma só vida.

Mas o tempo também mostrou que The Legend of Zelda é muito mais do que nossos olhos de jogadores nos permitem enxergar, seja para a Nintendo ou para o mundo dos videogames.

UMA BREVE HISTÓRIA **DO TEMPO**

Em plenos anos 1980, quando muitos de vocês nem pensavam em nascer, o mercado de jogos eletrônicos ainda sofria com o conhecido "crash dos videogames", causado por uma saturação de consoles, jogos de baixa qualidade e o consequente descontentamento por parte dos consumidores.

Entrar nesse mercado era uma loucura, mas a Nintendo resolveu arriscar com o Nintendinho e acabou salvando a indústria de certa forma. A questão deixava de ser apenas sobre quantos pontos você conseguia em certa fase, e a história passou a se tornar um elemento importante e inovador.



THE LEGEND OF **MIYAMOTO**

Shigeru Miyamoto foi um dos primeiros a imaginar os games por uma perspectiva diferente, tanto que uma de suas primeiras criações para NES foi inspirada em suas aventuras por florestas, cavernas e lagos na infância. Criação essa que você provavelmente conhece muito bem como The Legend of Zelda.

"TODO JOGO TEM UMA HISTÓRIA, **APENAS UM É UMA LENDA**"

Um mundo enorme, livre, com inimigos e aliados, cheio de segredos e que permite ao jogador fazer o que quiser na ordem que preferir. Sim, isso descreve a maioria dos grandes games que vemos hoje em dia, mas esse conceito aparentemente tão comum para nós era algo inimaginável até 1986, ou seja, até o lançamento do primeiro The Legend of Zelda.

O jogo trazia uma mistura de diversos elementos de outros gêneros e os levava a um novo nível. Não era mais preciso ser um apenas um RPG ou somente um Adventure, agora era claro que os jogos podiam ser ilimitados e realmente criativos.

Dessa forma, o título ditou novas regras referentes a mecânicas, jogabilidade e design, além de ter introduzido características adotadas até hoje: puzzles, inventários cheio de itens, batalhas em tempo real, um sistema monetário, uma forma simples e gradual de evolução do personagem e o sentimento profundo de exploração. Não menos importante, esse também foi o primeiro jogo cujo cartucho vinha com um sistema que possibilitava salvar o progresso, algo que se popularizou apenas na era 16-bit.

A LENDA SE **ESPALHA...**

Miyamoto sempre gostou da ideia de que, assim como na vida real, o jogo não apresentasse setas ou indicações de qual era o caminho correto a se seguir. Tal elemento permanece até hoje nos jogos da franquia, por mais lineares que sejam, já que a aventura fica sob nosso controle. Desde o início, a intenção era deixar o jogador escolher o que queria fazer, podendo se aventurar, se perder e aprender com suas ações.

Era uma forma de nos fazer sentir parte daquele universo, de sentir o que Miyamoto experimentava quando se aventurava por florestas quando criança. Aquela sensação de desvendar o desconhecido, ter medo e criar coragem de se aventurar, viver algo épico.

O PRIMEIRO **DE MUITOS**

O impacto que Ocarina of Time causou para a Nintendo foi óbvio. O game não só ajudou a consolidar a empresa como produtora de jogos de qualidade, como foi o responsável por popularizar a franquia mundialmente. Com tantas críticas positivas, divulgação incessante e notas máximas para todo lado, não teve como: foi aí que milhares de pessoas ouviram falar da série e decidiram se aventurar por Hyrule pela primeira vez.

A imersão ficou ainda maior quando tramas mais profundas foram introduzidas, algo que começou com A Link to the Past mas que atingiu seu ápice com o game que trouxe ainda mais inovações: Ocarina of Time. Foi aí que os personagens ficaram carismáticos, eram pessoas com quem podíamos nos importar e de quem conseguíamos gostar e que sempre estavam lá quando precisávamos.

LINK

"QUANDO TODA ESPERANÇA MORREU, APARECEU UM JOVEM VESTIDO DE VERDE COM UMA ESPADA QUE SELOU O MAL E TROUXE LUZ À TERRA."

Uma criança, um adolescente, um adulto e um guerreiro esquecido… O herói que já viajou tanto no tempo não depende das máscaras de Majora's Mask para demonstrar suas muitas faces. Link é o escolhido pelas deusas para defender Hyrule e o amaldiçoado por Ganondorf a renascer por vezes sem fim apenas para enfrentá-lo. Ainda assim, nada tira sua coragem de se aventurar pelos templos mais obscuros sempre que necessário.

HYRULE

"QUANDO TUDO ERA CAOS, AS DEUSAS DESCERAM PARA DAR ORDEM E VIDA AO MUNDO."

A terra criada pelas deusas Din, Farore e Nayru é o cenário principal da maioria das aventuras de Link. Uma terra antes próspera e cheia de vida, agora jaz protegida no fundo do mar, onde o mal de Ganondorf não pode alcançá-la.

Isso tudo sem falar no incrível mundo 3D, que oferecia uma jogabilidade renovada. Seja por causa das regiões tão diferentes de Hyrule, pelas batalhas mais dinâmicas ou por inovações como o "z-targeting", o impacto causado pelo jogo, que até hoje é considerado um dos melhores do mundo, pode ser visto desde aquela geração até os games atuais. Se hoje é possível batalhar contra todo tipo de criatura em jogos como Dark Souls, fazer centenas de side-quests em GTA ou simplesmente travar a mira em um jogo de tiro, não é difícil saber quem serviu de grande influência.

...ATÉ SE **TORNAR REALIDADE**

Ainda no Nintendo 64, a franquia mostrou com Majora's Mask que era possível ousar e ainda se manter fiel aos principais elementos que a consagraram. Se em 2000 o jogo não foi tão bem visto (afinal, suceder Ocarina of Time não era uma tarefa fácil), agora ele parece ter encontrado seu lugar ao sol com o remake para o 3DS. Será essa a verdadeira prova de que era um jogo à frente de seu tempo?

ZELDA

"QUANDO A PAZ RETORNAR À HYRULE... SERÁ O MOMENTO DE DIZERMOS ADEUS."

Às vezes ela é uma princesa, uma ninja, uma deusa ou uma garota comum, mas nunca deixa de ser leal, bem-humorada e gentil. Zelda é forte e está sempre pronta para se sacrificar pelo bem de Hyrule. Muitos dizem que é Link que costuma salvá-la, mas não é raro vê-la tomando a frente de tudo e aconselhando o jovem herói com sua sabedoria. Além de ter poderes especiais, ela também não tem medo da batalha e pode se transformar em Sheik, sua identidade secreta, a qualquer hora para dar uma surra em qualquer marmanjo que apareça.

Wind Waker foi ainda mais longe ao mudar o visual da série completamente. Muita gente reclamou no começo mas depois não resistiu à genialidade do game. Foi aqui que a franquia aperfeiçoou tudo o que tinha aprendido com seus lançamentos anteriores e estabeleceu um novo padrão de qualidade. Isso além de mostrar que não se pode julgar um jogo por sua aparência.

TRIFORCE

"EM UM REINO ALÉM DA VISÃO, SEU PODER FAZ OS SONHOS MORTAIS SE REALIZAREM."

Deixados no reino sagrado pelas três deusas que criaram Hyrule, cada triângulo da Triforce representa um elemento das divindades: O poder de Din, a sabedoria de Nayru e a coragem de Farore. A união dos três pedaços resulta na relíquia que tem o poder de conceder o desejo a quem a toca, moldando o reino sagrado a partir do coração de quem a possuir. Ela não tem como distinguir o bem do mal, mas caso aquele que fizer o desejo não tenha um equilíbrio interno de poder, coragem e sabedoria, a Triforce se divide em três pedaços e apenas a parte que melhor representa a pessoa ficará com ela.

Twilight Princess e Skyward Sword seguiram caminhos mais seguros, mas ainda tentando um novo direcionamento para lidar com limitações técnicas e jogadores mais maduros. Pelo que podemos ver pelas imagens do futuro lançamento da série para o Wii U, esses últimos dois títulos serviram como um bom aprendizado para Miyamoto e Aonuma se reinventarem para a nova geração, mas sempre há algumas cartas na manga.

Afinal, a série não só revolucionou a indústria de games como ainda se permite ser impactada por ela, absorvendo as inovações e melhorias estabelecidas por outros jogos. The Legend of Zelda pode não ser tão popular ou conhecida como Mario, mas toca cada um de seus fãs de uma maneira única. Consegue nos fazer sorrir com seus personagens esquisitos e nos fazer chorar ao ouvir Zelda's Lullaby.

GANONDORF

"MEU ÓDIO NUNCA MORRE, APENAS RENASCE EM UM CICLO SEM FIM."

"O rei do mal", também conhecido como Demise, Ganondorf ou Ganon, seu alter ego demoníaco, tenta desde as épocas mais remotas capturar a Triforce para seu benefício próprio. Sua alma é corrompida pela ganância do poder e ele não mede esforços para conseguir o que quer, mesmo que seja necessário matar ou destruir qualquer um que fique em seu caminho. Infelizmente foi por sua causa que o grande reino de Hyrule agora dorme embaixo do mar.

Mas o melhor de tudo: consegue nos levar de volta no tempo. De volta para o momento em que éramos apenas crianças explorando um mundo fantástico, cheio de aventuras e segredos. De volta para o momento antes de a lua cair, antes de o templo do tempo se abrir, antes de o mar cobrir a terra e antes de nos escondermos dos guardas para encontrar a princesa… mais uma vez. ■

POR ITALO CHIANCA

NA PALMA **DA MÃO:**

A TRAJETÓRIA DE **ZELDA NOS PORTÁTEIS**

PEQUENAS CRÔNICAS TAMBÉM PODEM CONTAR GRANDES HISTÓRIAS. CONFIRA A LENDA DE **ZELDA EM VERSÃO DE BOLSO**.

A história tem imortalizado grandes feitos ao longo dos séculos. Desde eras mitológicas, homens e mulheres escrevem, em *tabula rasa*, façanhas memoráveis de heróis do seu próprio tempo. Esses personagens normalmente sobressaem por características em comum, como força, coragem e sabedoria. Escolhidos como exemplos a seguir, suas histórias se tornam lendas para a posteridade e dão origem a grandes epopeias, como é o caso de Link, o famoso heróis da túnica verde.

Mas como até as mais épicas aventuras possuem versão de bolso, por que a lenda de **Zelda** não poderia ser contada em pequenos contos? Pois bem, algumas das mais belas histórias do menino cavaleiro são narradas em crônicas portáteis. Desde o **Game Boy**, cada console portátil da Nintendo recebe um título da saga, e é justamente neles que vamos nos debruçar neste texto. Pegue sua espada, arrume seu escudo e compre umas poções, pois vamos nos aventurar pelos capítulos dessa lenda, em versão de bolso.

THE LEGEND OF ZELDA: **LINK'S AWAKENING**

Lançado em 1993 para **Game Boy**, e em 1998 para **Game Boy Color** (em versão colorida), **The Legend of Zelda: Link's Awakening** é o primeiro capítulo da saga nos portáteis. Transitando com maestria pela linha tênue entre fantasia e realidade, o jogo tem início após a derrota de Ganon em **A Link to the Past (SNES)**.

Atingindo por uma tempestade enquanto navegava em busca de novas aventuras, Link é levado, inconsciente, pelas águas até a **Koholint Island**, onde é salvo por nativos. Após resgatar seus equipamentos na praia, o pequeno cavaleiro é surpreendido por uma coruja gigante que lhe faz uma revelação. Para sair da ilha, ele precisa acordar o **Wind Fish**, com ajuda dos oito instrumentos musicais mágicos espalhados pelas dungeons da ilha.

THE LEGEND OF ZELDA: **ORACLE OF SEASONS E ORACLE OF AGES**

Lançados em 2001, para Game Boy Color, **The Legend of Zelda: Oracle of Seasons** e **The Legend of Zelda: Oracle of Ages** unem dois mundos distintos — **Labrynna** e **Holodrum** — em volta de uma história em comum.

Produzida pela **Capcom**, a dupla de games contava com mecânicas e histórias originais. Em OoA, o jogador precisa alterar passado e presente para vencer a feiticeira **Vera**. Já em OoS, Link adquire a habilidade de manipular as quatro estações para evitar o caos causado pelo malvado **Onox**.

THE LEGEND OF ZELDA: **FOUR SWORDS**

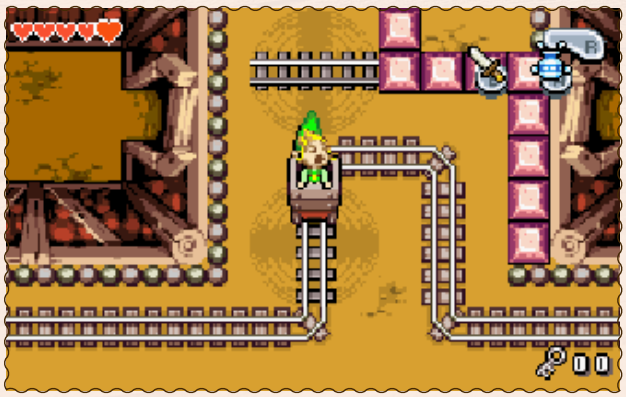
Incluído como extra no cartucho do remake de **A Link To The Past** — e dado como presente dos 25 anos da série aos usuários do 3DS em 2011 —, **The Legend of Zelda: Four Swords (GBA, 2003)** tinha foco na experiência multiplayer. Nela, de duas a quatro pessoas, usando o **Cabo Game Link** do GBA, precisavam cooperar nos mais diversos estágios, ao mesmo tempo que competiam pelo maior número de rupees.

O jogo nos apresenta ao mago **Vaati**, que sequestra a princesa Zelda. Em posse da **Four Sword**, Link ganha o poder de criar outras três cópias de si mesmo, o que permite que o rapaz supere os vários obstáculos impostos pelo vilão no resgate interminável de Zelda.

THE LEGEND OF ZELDA: **THE MINISH CAP**

The Legend of Zelda: The Minish Cap (GBA, 2004) é uma curta, mas divertida, aventura de Link ao lado de pequeninos seres do Reino de Hyrule. Produzida pelo lendário **Keiji Inafume** — criador de Mega Man —, a aventura gira em torno dos **Minish** (ou Picori, para os Hylians), o povo responsável por entregar ao herói a Picori Blade, a espada que baniu o mal do reino de Hyrule séculos antes.

Durante a centésima celebração anual desse feito, Zelda e Link são surpreendidos pelo mago **Vaati**. O poder maligno do vilão corrompe a lâmina sagrada, e ele espalha caos e destruição pelo reino após petrificar a princesa. Desesperado, Link, com ajuda de **Ezlo**, o capuz tagarela, sai em uma jornada à procura dos Minish, pois somente eles seriam capazes de resolver a situação.



THE LEGEND OF ZELDA: **PHANTOM HOURGLASS**

Se **The Legend of Zelda: Wind Waker** chocou os fãs com seu visual cartunesco e um Link cabeçudo, imagine só o que não pensaram os jogadores quando viram um jogo da série sem utilizar botões. **The Legend of Zelda: Phantom Hourglass (DS, 2007)** aproveitou intensamente as novas funcionalidades do Nintendo DS, como a inovadora tela de toque.

O jogo conta a jornada de Link, o marujo Linebeck e a fada Ciela em busca da Ampulheta Fantasma — objeto necessário para encontrar Tetra, sequestrada por Bellum e pelos tripulantes de uma navio fantasma.

THE LEGEND OF ZELDA: **SPIRIT TRACKS**

Deixando de lado os barcos e navios, **The Legend of Zelda: Spirit Tracks (DS, 2009)** se passa cem anos após os acontecimentos de **Phantom Hourglass**. No jogo, Link é nomeado por Zelda maquinista oficial do reino. Após a cerimônia de posse, a princesa tem um mau pressentimento, levando consigo Link até a **Torre dos Espíritos**.

Lá, os dois são abordados por **Cole**, o conselheiro real, que rouba o corpo da princesa para trazer de volta **Malladus, o Rei Demônio**. Como consequência, a garota passe a vagar por aí em forma de espírito, forma essa que não a impede de ser de grande ajuda para o herói.

THE LEGEND OF ZELDA: **OCARINA OF TIME 3D**

Passados quase 13 anos do lançamento de um dos maiores jogos de todos os tempos, a Ocarina do Tempo viria a tocar melodias ainda mais lindas, dessa vez com um remake para o **Nintendo 3DS**.

Com gráficos remasterizados e acréscimo do efeito 3D estereoscópico, **The Legend of Zelda: Ocarina of Time 3D (3DS, 2011)** conta a história de Link, o único habitante da **Kokiri Forest** a não ter uma fada. Mas tudo muda quando o pequeno Kokiri recebe da Grande Árvore Deku a sua própria ajudante mágica.

Contudo, como *"com grandes fadas vêm grandes responsabilidades"*, foi dada ao rapaz a missão de livrar a terra de Hyrule de todo o mal. Para isso, ele precisa reunir certas pedras e medalhões especiais e viajar no tempo, enfrentando desafios épicos ao longo de sua épica jornada.

THE LEGEND OF ZELDA: **A LINK BETWEEN WORLDS**

The legend of Zelda: A Link Between Worlds (3DS, 2013) inovou ao levar a série de volta às suas origens, dando mais liberdade ao jogador ao permitir a exploração dos mapas e a resolução dos desafios sem uma ordem pré-determinda. O jogo é uma sequência de **A Link To The Past**, e se passa seis gerações após a sensacional jornada do **Super Nintendo**.

Na nova trama, a família real de Hyrule dividiu a **Triforce** para cessar o mal que se abatia sobre seu reino. Dessa vez, **Yuga**, um feiticeiro proveniente de um reino desconhecido, surge e começa a sequestrar todos os descendentes dos **Sete Sábios** para fins obscuros. Ciente do perigo, a princesa Zelda incumbe a Link, que ganhara o poder de se transformar em pintura, a tarefa de encontrar a **Master Sword** e vencer o mal iminente.

THE LEGEND OF ZELDA: **MAJORA'S MASK 3D**

A Maldição continua. Encorajada pelo sucesso do remake de **Ocarina of Time** para o Nintendo 3DS, a Nintendo atendeu aos pedidos desesperados de fãs do mundo todo por uma remasterização do mais controverso dos jogos da franquia Zelda.

The Legend of Zelda: Majora's Mask, lançado inicialmente para o Nintendo 64, retorna ainda mais belo e sombrio no Nintendo 3DS. Com gráficos melhorados e com 3D estereoscópico, **Majora's Mask 3D** promete tensão e sustos constantes na palma da sua mão. Espere ação, exploração e terror neste game que flerta com temas macabros, como a própria morte. Preparado para vestir a Máscara?

POR THOMAS SCHULZE

RETRÔ:
THE LEGEND OF ZELDA:
MAJORA'S MASK (N64)

Não é fácil continuar a carreira depois de lançar uma obra impecável. No mundo da música, por exemplo, bandas como os Beatles e Radiohead precisaram se reinventar completamente após alcançar o auge do sucesso, apostando em altas inovações em sua sonoridade.

Não é difícil imaginar que o pessoal da Nintendo tenha passado por uma situação semelhante após o lançamento de The Legend of Zelda: Ocarina of Time. Tido por muitos como o melhor videogame de todos tempos, o jogo colecionou prêmios e vendeu milhões de unidades, revolucionando a indústria e mudando para sempre nossos conceitos de aventura digital.

O que fazer com a série depois disso? Seria possível criar uma narrativa ainda mais épica que a jornada de Link contra Ganondorf? Mecânicas mais inovadoras e influentes que o Z-targeting? Gráficos capazes de tirar ainda mais proveito do já velhinho Nintendo 64?

Certamente, Hyrule já havia rendido tudo o que era possível na inesquecível saga do herói do tempo, então estava mais do que claro que era hora de buscar novos ares. Não apenas para os cenários e premissa do game, mas também dentro da própria equipe criativa responsável pelo próximo jogo da série.

Querendo aproveitar a nova relevância da marca Zelda, a Big N havia delegado a Eiji Aonuma, então designer de *dungeons*, a missão de produzir uma versão remasterizada de Ocarina of Time para o periférico **Disk Drive**, exclusivo do Japão.

Só que o desenvolvedor ficou tão frustrado por ter que trabalhar essencialmente duas vezes no mesmo game que Miyamoto lhe propôs um desafio: se ele conseguisse conceber rapidamente uma nova ideia, teria carta branca para lançar um projeto inédito!

Nesse caso a pressa definitivamente não foi inimiga da perfeição. Em apenas 18 meses, Aonuma e sua equipe deram à luz Majora's Mask, o mais exótico e inusitado capítulo da lenda de Zelda.

Mas como eles conseguiram criar um novo jogo em um prazo tão apertado? Com muita criatividade, claro! Apesar de manter a mesma *engine* e jogabilidade básica de Ocarina of Time, Majora's Mask apostou numa nova mecânica central para sustentar sua narrativa.

Dessa vez a história toda se desenrolava no curso de 72 horas (ou 54 minutos de tempo real), repetidas de novo e de novo graças ao poder da ocarina do tempo. Isso fez com que o game ganhasse um ritmo todo peculiar, muito mais centrado no desenvolvimento de personagens do que nos combates.

Em um universo regido por regras de tempo tão inusitadas, é bem adequado que tudo comece em... Termina.

Imediatamente após os eventos vistos em Ocarina of Time, encontramos Link, aparentemente a única pessoa no mundo que não ficou de saco cheio dos "Hey, Listen!" da Navi, partindo numa jornada particular em busca de sua fada perdida. Enquanto se distancia de Hyrule e desbrava uma floresta misteriosa, o pequeno herói do tempo acaba esbarrando com o misterioso Skull Kid.

O EXPANSION PAK

Parecia impossível que o Nintendo 64 conseguisse ser o lar de um jogo ainda mais bonito que Ocarina of Time, mas as deusas ouviram nossas preces: Majora's Mask era uma pequena maravilha técnica, deslumbrante do início ao fim.

Assim como no belíssimo Donkey Kong 64, para conseguir alçar voos ainda mais altos o game exigia o uso do Expansion Pak, um cartucho de expansão de memória que era inserido na frente do Nintendo 64 para aumentar a sua capacidade de processamento.

Travesso por natureza — afinal, Skull Kids nada mais são que Kokiris decididos a explorar as Lost Woods —, mas agora possuído pelo mal da Máscara de Majora, o pequeno Skull Kid nocauteia Link, rouba sua ocarina, dá um sumiço na égua Epona e lança um feitiço que transforma o menino de túnica verde em um Deku Scrub.

Quando Link acorda, logo percebe que encontrou um destino terrível. Além de todo esse perrengue, ele foi parar em um novo reino, prestes a ser devastado pela queda da lua!

Não demora para que o misterioso Happy Mask Salesman o direcione até Clock Town, a cidade central de Termina. Lá, Link consegue confrontar Skull Kid mais uma vez, retornar à sua forma original e pegar uma única pista para salvar o reino e voltar à Hyrule: "Pântano, montanha, oceano e deserto. Traga aqui os quatro que lá estão".

Os quatro em questão são gigantes, os únicos capazes de impedir a catástrofe lunar, e nosso herói precisa superar cada uma das quatro *dungeons* para contar com sua ajuda. Esse ém número bem modesto de fases quando lembramos dos demais jogos da saga, mas que é muito bem compensado pela quantidade de missões paralelas inseridas no cartucho.

Em sua busca pelas 24 máscaras espalhadas por Termina, Link atua como cupido, psicólogo, conselheiro, amigo, garoto de recados… se bobear, ele deve ter corrido mais que o maratonista de Ocarina of Time para cumprir todas essas *side quests*!

O **REMAKE**

Os sinais estavam espalhados por todos os cantos, claros como o brilho refletido da Lua, mas ainda assim muita gente foi pega de surpresa com o anúncio da remasterização de Majora's Mask. Em novembro de 2014, a Big N revelou a existência do game em um Nintendo Direct caprichado.

Antes disso, porém, Zelda Williams já havia aparecido na E3 trajando a icônica máscara de Majora, o mesmo item que podia ser encontrado na parede da casa de Link em The Legend of Zelda: A Link Between Worlds. Estava na cara, né?

Aliás, é nessas andanças que acabamos esbarrando com a primeira aparição do ilustre Tingle — embora alguns fãs possam argumentar que o solteirão de 30 anos não desperta exatamente o melhor sentimento de nostalgia do mundo...

Com tantas idas e vindas no tempo, revistando cenários e decorando a rotina dos apaixonantes habitantes de Termina, poucos jogos traduzem tão bem o nome e ideologia da nossa revista: se a gente já jogou e rejogou aqueles três dias de Majora's Mask incontáveis vezes no Nintendo 64, temos certeza que o replay no 3DS será de outro mundo... ■

OS **CINCO ESTÁGIOS** DO LUTO

Todos os títulos da série The Legend of Zelda contam com várias referências, easter eggs e mensagens interessantes. Algumas são bem óbvias, outras são um segredo para todo mundo.

Entre tantas histórias legais, não há dúvidas de que Majora's Mask é o game que conta com mais mistérios e significados ocultos. Uma das teorias mais bacanas sobre o game aponta que toda a jornada nada mais é do que uma metáfora para o que conhecemos como os cinco estágios do luto.

Você sabe: negação, raiva, barganha, depressão e, finalmente, aceitação. O que você talvez não saiba é que o modelo foi concebido por Elisabeth Kübler-Ross lá em 1969 para entender como as pessoas lidam com situações de dor e perda.

Assim fica fácil traçar paralelos com a melancólica aventura de Link: o Rei Deku vive irritado, o Goron Darmani implora para voltar à vida, e a Zora Lulu vive introspectiva e quieta devido à perda de seus ovos.

O mais legal é que o game manipula tanto nossas emoções e sentimentos — seja com seus temas, músicas ou paletas de cores — que nós mesmos acabamos passando por uma miríade de sentimentos ao longo da jogatina!

POR GABRIEL TOSCHI

ZELDA CDI

OS MELHORES PIORES JOGOS DA SÉRIE

Você é um executivo de uma grande empresa do entretenimento e acaba de fechar uma parceria com uma gigante japonesa dos videogames para criar um novo acessório para um dos consoles mais vendidos do planeta. O contrato acaba sendo desfeito, mas você ainda tem toda a tecnologia que desenvolveu e decide lançar o seu próprio console! E ainda tem os direitos dos protagonistas e do antagonista de uma das maiores séries de jogos que já existiu para usar. Não tem como isso dar errado, né? Claro que não: dá pra ficar pior do que você imagina.

Vamos dar nomes à história: nos anos 90, a Philips fez um contrato com a Nintendo para a produção do SNES CD, que desfez após ver que a empreitada não daria certo. Então, os direitos de uso de Link, Ganon e Zelda foram cedidos para a empresa, permitindo o lançamento de três jogos da série para o Philips CD-i: Link: The Faces of Evil, Zelda: The Wand of Gamelon e Zelda's Adventure. Sem sombra de dúvida, os melhores piores jogos da série.

LINK: **AS FACES DO MAL**

O primeiro dos jogos lançados para o CD-i segue a mesma ideia a que já estamos acostumados, mas com uma grande pitada de filmes trash dos anos 80. **Link: The Faces of Evil** conta com o nosso querido Herói do Tempo indo salvar a ilha de Koridai, já que, segundo a profecia desse lugar nunca mostrado antes na série, só Link poderia tirá-lo das garras de Ganon. A jogabilidade se assemelha muito a de Zelda II: The Adventure of Link, com um sistema em plataforma, mas cheio de bugs e bem mais difícil de ser controlado. E com um mapa múndi bem esquisito que te teletransporta automaticamente aos únicos três lugares acessíveis.

A sensação de que o jogo parece um filme trash vem das inesquecíveis cutscenes que contam a história do game. Inesquecíveis pois você vai ter pesadelos durante três semanas depois de vê-las. Além das orelhas astronômicas dos personagens e a voz esquisita que sai quando abrem a boca, a falta de caracterização de Link é inacreditável. Ele é inseguro, safado, come Octoroks para se manter saudável e tenta roubar mais beijos da Zelda do que tenta salvar Koridai do vilão.

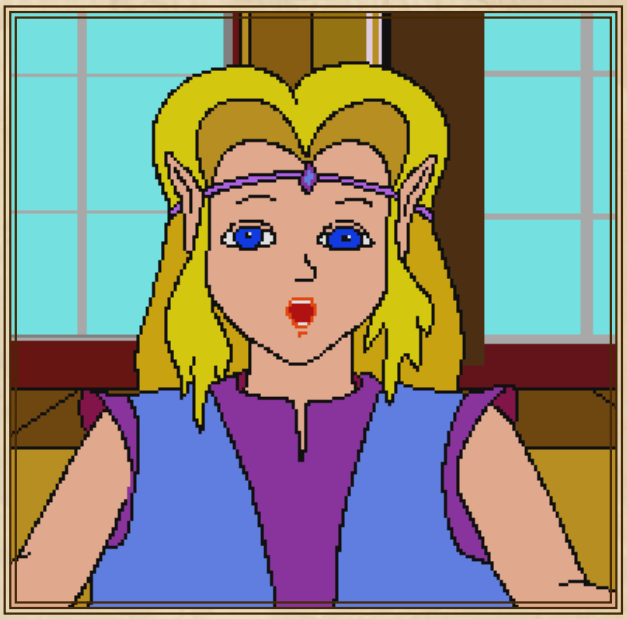
SE VIRA NOS 30, **PHILIPS**!

Os jogos de Zelda para o CD-i deixam claro apenas como os advogados da Nintendo são espertos na hora de fazer contratos, ou como os da Philips não sabiam muito bem o que estavam fazendo. Em vez de conseguir o direito de toda a série para fazer os jogos, ela deteve apenas os dos personagens Link, Zelda e Ganon: todo o resto ainda era exclusividade da Big N! A criatividade (ou a falta dela, no caso), então, teve de reinar para a criação dos outros elementos do jogo: a moeda corrente foi de Rupees para Rubies, o reino de Hyrule virou as terras de Koridai, Gamelon e Tolemac (sim, é Camelot ao contrário) e todos os NPCs de que gostamos se tornaram pessoas genéricas.

ZELDA: A VARINHA DE **JOGOLON**

O segundo jogo dessa "trilogia esquisita" não apenas é tão ruim quanto o primeiro, mas também foi lançado junto com ele. Sim, se um jogo ruim de Zelda incomoda muita gente, dois incomodam muito mais! Em **Zelda: The Wand of Gamelon**, entretanto, eles fizeram uma coisa certa: fizeram jus ao nome da princesa que figura no título do jogo. Na história, é Link que é raptado por Ganon enquanto tenta vencer o monstro no reino de Gamelon e é a nossa princesa Zelda que deve resgatá-lo dessa vez. Todos os problemas de Faces of Evil continuam aqui: uma jogabilidade esquisita e bugada, um mapa-múndi com exorbitantes três locais para visitar, um visual bem estranho e as cutscenes mais aterrorizantes a que a Nintendo já teve o desprazer de ter seu nome associado.

Mas o que piora, com certeza, é a falta de caracterização. Esqueça praticamente tudo que você sabe sobre a princesa Zelda. Esqueça que ela tem a Triforce da Sabedoria, que ela sabe conjurar umas magias, que ela usa um modelito que coloca inveja em qualquer princesa da Disney, até que ela é parte da família real. Dê a ela uma saia rosa-choque digna de uma balada noturna, a mesma espada e o mesmo escudo de Link (por isso a jogabilidade é travada igual à do outro jogo) e deixe-a matar uns dinossauros por aí. Quantos likes essa princesa merece? Sim, eu também queria o botão de "Não curti" agora.



NEM OS COGUMELOS FORAM POUPADOS

Se você acha que apenas o reino de Hyrule tem vergonha do que aconteceu com seus heróis, saiba que o Reino dos Cogumelos também não gosta muito do CD-i. Mario, Luigi e outros personagens da franquia também foram entregues para a Philips usar em seu console e fizeram Hotel Mario. No jogo, Bowser e os Koopalings raptam a Princesa Peach e constroem um conjunto de hotéis (?) para escondê-la (sem fazer quatro casas antes, que feio). Os encanadores então vão em busca da sua donzela nessa aventura hoteleira. Não é o melhor jogo deles (na verdade, está bem longe disso), mas, pelo menos, é mais aceitável que essas aberrações que fizeram em Zelda.

AVENTURA DE **ZELDA**

A essa altura do campeonato, você deve achar que a Philips percebeu que ela não tinha conseguido fazer um Zelda sequer razoável. Eu não tenho tanta certeza, mas ela decidiu trocar de desenvolvedora, tirando os direitos da Animation Magic e dando à Viridis a missão de fazer **Zelda's Adventure**, lançado um ano depois. Nesse jogo, Gannon (sim, com dois "N") raptou Link e os sete sinais celestiais, o que faz com que aprincesa Zelda precise percorrer o reino de Tolemac para achar os sinais, resgatar Link e salvar o mundo.

Mudaram a jogabilidade — agora, com visão superior, parecido com o primeiro The Legend of Zelda — mas ela continuou esquisita e travada. Mudaram o visual colocando gráficos pré-renderizados, mas ele ainda continuou horrível (na verdade, eficou mais feio ainda). Mas o incrível mesmo foi terem conseguido piorar as cutscenes. O que poderia ser pior que aquelas animações? Duas palavras: live action. Com atuações deprimentes, uns cenários que não fazem o menor sentido e um vestuário que iria facilmente para o Esquadrão da Moda, essas cenas conseguem causar pesadelos piores que o Link safado dos desenhos.

A TRIFORCE MALDITA

Os jogos da série Zelda para o Philips CD-i são a prova viva de que uma figurinha carimbada não é sinônimo de sucesso imediato de um jogo. Mesmo assim, Faces of Evil, Wand of Gamelon e Zelda's Adventure se tornaram algumas das melhores piadas do mundo dos videogames e, pelo menos, faz a gente dar algumas risadas das cutscenes (e pensar na cara de pau de alguém de lançar isso). Só que sempre fica aquela: e se a Nintendo tivesse realmente feito esses jogos? Será que ficariam bem melhores e… Deixa pra lá, né? Não queria ver uma Tolemac em HD nem em outra vida!

AINDA BEM QUE O TEMPO PASSA

O pior de toda essa história dos jogos de Zelda para o CD-i não são eles em si, mas a ideia de que as pessoas e a mídia especializada gostoaram deles! Como? Eu também não sei! Link: The Faces of Evil e Zelda: The Wand of Gamelon receberam notas razoáveis que me fariam comprar os jogos e comentários como "brilhante uso de sons e falas" e "animações perfeitas". Nem todos eram malucos como os que falaram isso, mas mesmo assim… Pelo menos, Zelda's Adventure não caiu na graça de ninguém em seu lançamento, recebeu notas péssimas e as piores impressões possíveis. Para um jogo que não conseguia nem rodar a música e os efeitos sonoros ao mesmo tempo, o que você esperava?

Numa época em que a publicidade ligada aos videogames era mais autêntica e visceral, era comum ver anúncios de duplo sentido ou visualmente mais impactantes, mesmo vindos de uma empresa conservadora como a Nintendo. O anúncio abaixo foi veiculado em publicações do gênero, na época do lançamento de The Legend of Zelda: Majora's Mask, há quase 15 anos. ■

POR GABRIEL VLATKOVIC

TOP 5 ½

EDIÇÕES COMEMORATIVAS **DE CONSOLES DE ZELDA**

Se tem uma coisa que a Nintendo sabe fazer para desesperar os fãs de The Legend of Zelda, é lançar edições especiais de seus produtos com temas da franquia. De edições comemorativas de jogos até consoles dourados e cheios de pompa, a Big N arrebenta em praticamente todos os lançamentos de jogos da franquia. Para relembrarmos um pouco do que a empresa é capaz, selecionamos algumas das mais incríveis edições especiais já lançadas nestes quase 30 anos de Zelda!

5. THE LEGEND OF ZELDA: OCARINA OF TIME (NACIONAL)

Ah… Bons tempos em que a Gradiente representava a Big N no Brasil. Aquela época era tão boa que os brasileiros tinham o privilégio de receber até mesmo edições especiais exclusivas para o nosso país. Esse foi o caso das primeira unidades do aclamado Ocarina of Time.
Embalado em uma caixa dourada e imponente, muito maior que as tradicionais embalagens de jogos lançados para o Nintendo 64, o cartucho vinha acompanhado de um belíssimo guia de jogo que ensinava aos jogadores os conceitos básicos da aventura, além de detonar o jogo até o fim da terceira dungeon, Inside Jabu Jabu's Belly.

Em uma época em que ainda eram poucos os que tinham acesso à Internet e a maior fonte de informação dos jogadores eram as revistas, o guia foi uma mão na roda para introduzir no Brasil a reinvenção da franquia. Além de tudo, o guia é belíssimo e se tornou um item raro para os colecionadores.

4. NINTENDO 3DS THE LEGEND OF ZELDA 25TH ANNIVERSARY EDITION

Se os fãs de Zelda tivessem que dizer qual foi o melhor ano de todos para a franquia, 2011 certamente seria a resposta de grande parte deles. Isso porque naquele ano a série completou 25 anos de existência, e a Nintendo fez questão de não deixar a data especial passar em branco.

De um remake de Ocarina of Time para 3DS até o excelente Skyward Sword, para Wii, o ano foi recheado de lançamentos especiais relacionados à franquia. Entre novos jogos, concertos e relançamentos, tivemos a aparição de um lindíssimo 3DS estilizado da franquia.

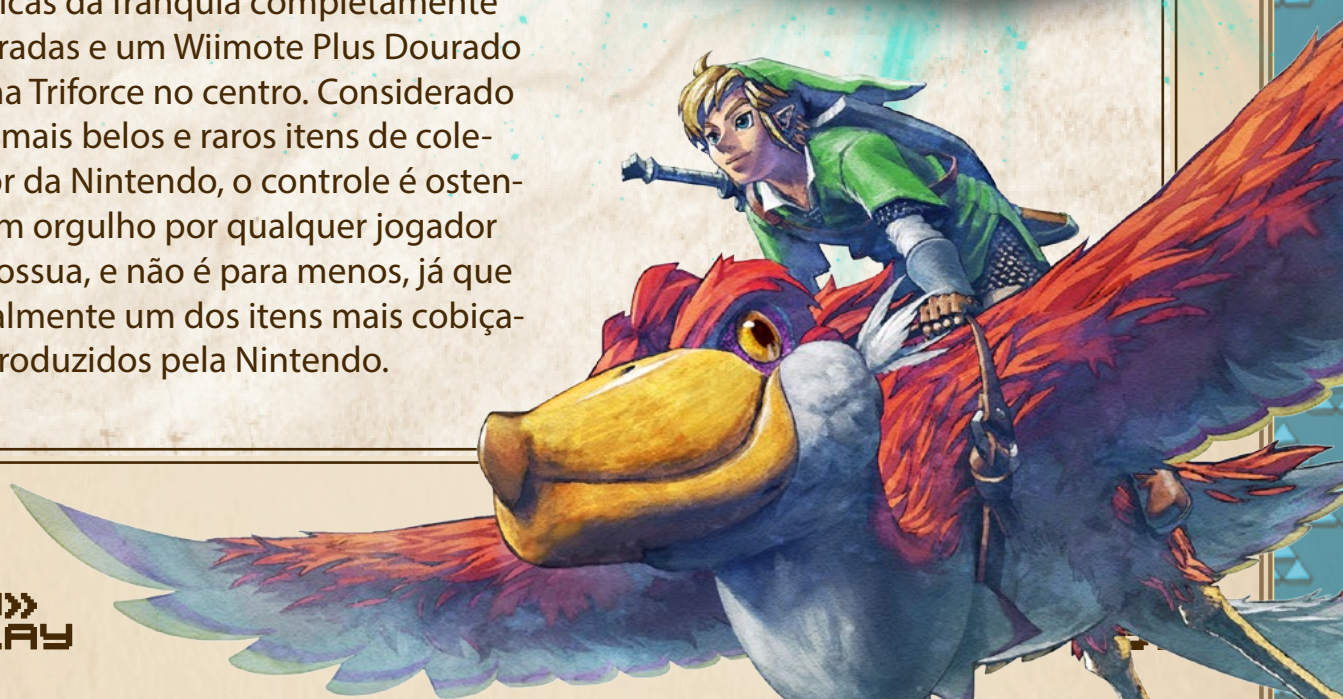
Imponente e cheio de detalhes, o portátil (que tinha um pouco menos de um ano de vida) levou os fãs da Nintendo à loucura, principalmente aqueles que, como eu, já haviam comprado o console pensando que a empresa não faria nada disso após o lançamento de Ocarina of Time 3D.
O portátil foi produzido em edição limitada e hoje pode ser encontrado por preços exorbitantes em sites de leilão do mundo todo. É… Não se pode ter tudo.

3. THE LEGEND OF ZELDA: SKYWARD SWORD COLLECTOR'S EDITION

Ainda em 2011, a Nintendo nos presenteou com um dos melhores jogos já criados na série: Skyward Sword. O jogo, que utiliza o Wii Motion Plus para maior precisão na jogabilidade, é totalmente controlado com o uso dos sensores de movimento do controle e o nível de polimento do título agradou a praticamente todos.

Como se isso não bastasse, o jogo ainda revela a origem de toda a lenda de Zelda de uma forma leve e incrivelmente bem contada, o que acabou fazendo com o que o game se destacasse ainda mais.

Mas a cereja do bolo era justamente a edição de colecionador que a Big N preparou, que continha um CD com diversas músicas da franquia completamente orquestradas e um Wiimote Plus Dourado com uma Triforce no centro. Considerado um dos mais belos e raros itens de colecionador da Nintendo, o controle é ostentado com orgulho por qualquer jogador que o possua, e não é para menos, já que ele é realmente um dos itens mais cobiçados já produzidos pela Nintendo.



2. THE LEGEND OF ZELDA: THE WIND WAKER **HD LIMITED EDITION**

The Wind Waker é um dos mais controversos lançamentos da franquia de todos os tempos, mas é também o que possui melhor enredo e talvez seja um dos jogos mais diferenciados de toda a série. Com seus visual cartunesco extremamente vivo e detalhado, o jogo fez com que muitos que torceram o nariz inicialmente se rendessem à nova forma de ver Link, Zelda e o mundo que os rodeia.

Em 2013, o Wii U foi agraciado com um remake do título e mais edições especiais para esvaziar o bolso dos jogadores. Além de uma versão do Wii U que continha um GamePad estilizado, uma cópia do jogo e o livro Hyrule Historia, a Big N ainda apareceu com uma versão que continha nada menos do que uma maravilhosa estatueta de aproximadamente 15 centímetros de Ganondorf.

Como de praxe, as cópias dessa edição especial foram disputadas a tapas, o que frustrou boa parte dos que gostariam de adquiri-la e não conseguiram. Atualmente, a mesma pode ser encontrada por cerca de 400 reais em sites de leilão virtual, um preço bastante salgado, ainda mais considerando as taxas a pagar quando a mercadoria chegar ao Brasil.

1. NEW 3DS XL MAJORA'S MASK EDITION & THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK 3D LIMITED EDITION

Talvez um dos momentos mais frustrantes da história recente da Nintendo, a novela com o remake do bizarríssimo Majora's Mask parece não ter fim. Logo após o anuncio do jogo, a Big N mostrou uma edição especial que, assim como The Wind Waker, continha uma estatueta do vilão da vez. A miniatura do Skull Kid levou todos à loucura, mas por pouco tempo, já que em cerca de 15 minutos todas as pré-vendas já haviam sido finalizadas.

Passado o trauma, a Nintendo repetiu a façanha e anunciou uma espetacular edição especial de seu novo portátil, o New 3DS XL completamente estilizada com ilustrações que remetem a Majora's Mask. Mais uma vez, as pré-vendas se esgotaram quase que instantaneamente e, além disso, várias foram canceladas pelas lojas, que alegaram ter vendido mais do que terão em estoque.

Ambas as edições especiais são algumas das mais lindas que a Nintendo já colocou no mercado, e é uma pena que sejam disponibilizadas de forma tão limitada. Sorte dos que realmente realizaram a façanha de consegui-las, pois os itens provavelmente se tornarão alguns dos mais raros já produzidos pela Nintendo.

½ HYRULE WARRIORS
TREASURE BOX LIMITED EDITION (JAPÃO)

Hyrule Warriors é um crossover da franquia The Legend of Zelda com Dinasty Warriors e foi lançado em 2014. O jogo fez relativo sucesso e recebeu algumas edições de colecionador pelo mundo, mas nenhuma chegou nem perto da que foi lançada no Japão.

Um verdadeiro diamante da franquia, o jogo em sua edição especial vem em uma belíssima caixa de tesouro que contém, além do game, um artbook com guia de jogo, oito pacotes de DLCs com roupas exclusivas para os personagens, um cachecol igual ao que Link usa na aventura, um despertador em forma de Triforce e ainda um pequeno baú de tesouro semelhante aos do jogo que emite um som quando aberto e pode ser utilizado para guardar jogos de 3DS.

Infelizmente, a edição, como quase todas, foi muito limitada e ainda não pode ser aproveitada por ocidentais graças à trava de região imposta pela Nintendo no Wii U. Mas o colecionável dá gosto de se ver e é um dos produtos mais incríveis do mercado para os fãs de Zelda, mesmo que Warriors não possua nem um décimo da qualidade de um jogo da franquia principal. ■

REVISTA

PLAY» REPLAY

www.playreplay.com.br